1837741M

Nintendo

PRINTED IN THE EU

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

NTR-C3JS-ESP

EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO

MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

LEVEL5

Art. Nr. 1837741M 1010/NK [0610/ESP/NTR]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por adquirir EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO™ para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

© 2010 LEVEL-5 INC.
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.
© 2010 NINTENDO.

nintendo Wi-Fi connection

CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.

Decuma This product employs the Decuma Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation. Decuma is a trademark of Zi Corporation.

mobiclip This product is using Mobiclip™, a software video codec of Mobiclip, Inc. Mobiclip is a trademark of Mobiclip, Inc. ©2010 Mobiclip. All rights reserved. www.mobiclip.com

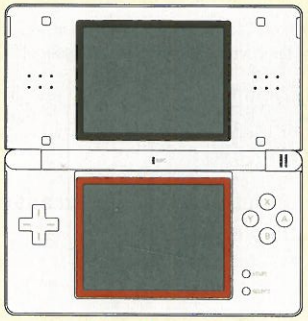
Índice

Historia 6
Acerca del juego 8
Inicio 10
Controles 12
Cómo jugar 13
- Cómo explorar 14
- La investigación 15
- Los puzles 16

El baúl del profesor 20
- El diario y los misterios 21
- La lista de puzles 22
- Cómo guardar la partida antes de salir 24
- Otras opciones 25

La flor de Aguijino 28
Extras 29
Puzles semanales de la CWF de Nintendo 31
Alto secreto 35
Consejos para el reconocimiento de escritura 37

Pantalla superior

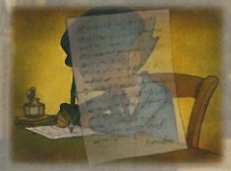


Pantalla táctil

En este manual, las imágenes que corresponden a la pantalla superior aparecen enmarcadas en **marrón** y las imágenes correspondientes a la pantalla táctil aparecen enmarcadas en **naranja**.

~Historia~

Te presentamos al profesor Layton, arqueólogo de fama mundial y entusiasta de los puzles, acertijos y cualquier cosa que huela a misterio. Ni los casos más complicados suponen un problema para la brillante mente del profesor Layton.



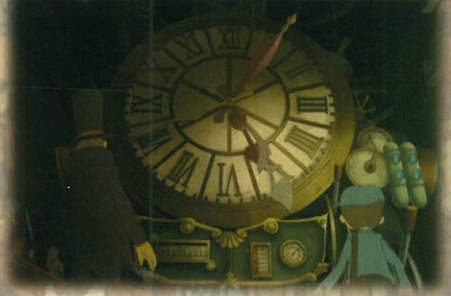
Sin embargo, un día el profesor recibió una extraña carta que pondría contra las cuerdas incluso a su renombrado intelecto.

Había sido franqueada en Londres, con fecha de 10 años en el futuro y el remitente era... ¿Luke del futuro?

"Estimado profesor: Estoy en un aprieto. Aunque parezca increíble, nuestro querido Londres está sumido en el caos."

Mientras Layton y su aprendiz Luke se dirigían hacia la relojería mencionada en la carta, el profesor no podía alejar una idea de su mente: "Creo que esto puede estar relacionado con el terrible suceso de la semana pasada".

La relojería resultó ser la entrada a un mundo totalmente nuevo.



Lo que Layton y Luke estaban a punto de contemplar era algo sencillamente increíble...

¿Un Londres del futuro...?

Una multitud de puzles aguardan a nuestros dos héroes en este nuevo mundo... ¿Podrán resolver este misterio y acabar de una pieza?

Acerca del juego

En El profesor Layton y el futuro perdido™, te pondrás en la piel del profesor y de su ayudante, Luke. Viaja a diversos lugares y resuelve los puzles que te encuentres en esta fascinante aventura.

Personajes principales

El profesor Layton

Arqueólogo de renombre con un talento extraordinario para resolver puzles. Nunca se deja ver sin su chistera, pues aduce que un caballero que se precie no se descubre la cabeza en público.

Luke

Luke es el ayudante, admirador y aprendiz del profesor Layton. Tiene una mente despierta y un talento natural para resolver problemas.

El profesor Layton y Luke encontrarán un gran número de puzles durante su aventura. Algunos puzles te proporcionarán pistas que te ayudarán a resolver el misterio principal. Tómate tu tiempo para resolver los puzles y disfrutar de la historia.

El experto

Profesor emérito
Universidad de Chiba, Japón

Akira Tago

El profesor Tago, nacido el 25 de febrero de 1926, se dedica a la investigación en psicología y ha dedicado gran parte de su tiempo libre a escribir varios libros de puzles y acertijos de gran éxito. Aún hoy sigue estudiando una amplia gama de materias.

El profesor Tago, que ya era conocido por su gran capacidad para crear acertijos que resultan difíciles incluso para los aficionados a los puzles más experimentados, alcanzó una fama aún mayor tras su colaboración en El profesor Layton y la caja de Pandora™. También es famoso por su serie de libros Atama no Taisou (que podría traducirse como "Gimnasia mental" y que solo se ha publicado en Japón). Atrévete a resolver sus magníficos puzles, que están completamente integrados en la historia del juego.

Todos los puzles y enigmas del juego están basados en puzles creados o supervisados por el profesor Tago y Tago-Akira Research Institute, Inc.

Inicio

① Asegúrate de que tu consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de juego de EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.

② Al encender la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.

③ Si estás utilizando una consola Nintendo DSi™ o Nintendo DSi™ XL, basta con tocar el icono de EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO para empezar a jugar.

Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO para comenzar el juego. Si el **modo de inicio** de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en MODO AUTOMÁTICO, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL. Las imágenes que aparecen más arriba pertenecen a una consola Nintendo DSi.

Pantalla del título

En la **pantalla del título** puedes elegir entre tres opciones: PARTIDA NUEVA, CONTINUAR y EXTRAS (página 29).

Nota: La primera vez que juegues, solo podrás elegir la opción PARTIDA NUEVA.

Cómo empezar una partida

Cuando toques la opción PARTIDA NUEVA en la **pantalla del título**, aparecerá la **pantalla de introducción del nombre** que ves a la derecha. Usa el lápiz para escribir tu nombre tocando las teclas de la pantalla táctil y, después, toca ACEPTAR.

Nota: Una vez que hayas confirmado el nombre, no podrás cambiarlo.

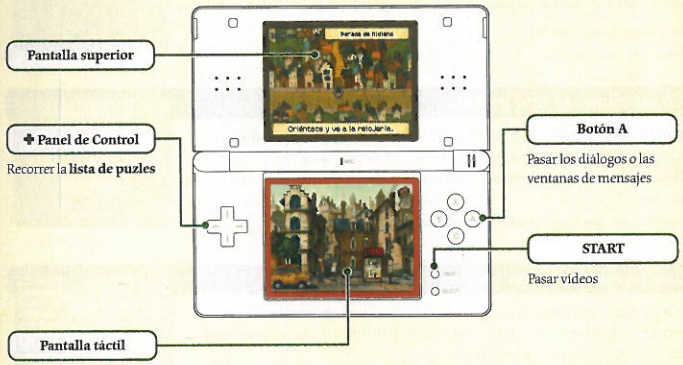
Cómo continuar una partida

En la **pantalla del título**, toca CONTINUAR para ir a la **pantalla de selección de archivo** que ves a la derecha. Toca el archivo en el que quieras jugar para continuar una partida guardada.

Para obtener más información sobre cómo guardar la partida, consulta la página 24.

Controles

Aunque casi todos los controles de este juego se ejecutan mediante la pantalla táctil, hay algunas pantallas, como la **lista de puzles** o las pantallas de diálogo, en las que podrás navegar con el ✚ Panel de Control y el Botón A.



Si cierras la consola durante la partida, se activará el **modo de espera** para reducir el consumo de batería. Para seguir jugando, vuelve a abrir la consola.

Cómo jugar

Cómo explorar → Página 14

Para encontrar puzles y adentrarte en la historia solo tienes que tocar todo lo que te parezca interesante. ¿Por qué no empiezas por explorar los alrededores?

La investigación → Página 15

Tu investigación te llevará por diversos edificios y calles de Londres. No dudes en tocar cualquier detalle que creas que te puede ayudar con tu búsqueda, como personas y objetos. Es una manera estupenda de entablar conversaciones y desvelar misterios.

Los puzles → Página 16

Los encontrarás prácticamente en cada esquina, y también te los plantearán muchos personajes. Resuelve los puzles para avanzar en la historia y conseguir objetos.

Cómo jugar

Cómo explorar — Usa el icono del zapato para desplazarte.

Toca el icono del zapato que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil y aparecerán los iconos de flecha que te indican en qué direcciones puedes moverte. Toca una de las flechas para desplazarte en esa dirección o el icono de la mano para entrar en un área.

Toca el zapato.

Para desplazarte, toca un icono.

Pantalla superior

- Puzles resueltos
- Posición actual
- Tu grupo
- Ubicación actual
- Objetivo

Aquí puedes ver tu objetivo actual.

La investigación — Toca los objetos que te interesen para observarlos más de cerca.

Recabar información es crucial para desvelar los enigmas de la historia. No te limites a hablar con la gente: toca todos los objetos que encuentres.

Habla con todo el mundo para recibir información y pistas.

Hay muchas cosas ocultas en diferentes lugares. A veces, para descubrirlas, tendrás que tocar varias veces el mismo lugar. ¡Mira, aquí hay una moneda! Para obtener más información sobre las monedas, consulta la página 18.

Algunos personajes también te plantearán puzles. Para obtener más información sobre cómo resolver puzles, consulta la página 16.

Cómo jugar

Los puzles **¡Pon a prueba tu capacidad mental!**

Intenta descubrir y resolver todos los puzles del juego.

① ¡Un puzle!

Cada vez que te enfrentes a un puzle, aparecerá una **pantalla de introducción** como la que ves abajo. Toca la pantalla táctil o pulsa el Botón A para ver el enunciado del puzle.

El consejo de Flora

Pero ¿qué es un picarat?

Los picarats son las unidades que indican lo difícil que es un puzle. Creo que pasan cosas estupendas si ganas suficientes picarats. ¡Qué ilusión!

② Lee el enunciado.

El enunciado del puzle aparece en la pantalla superior. Algunos puzles tienen instrucciones adicionales que podrás consultar en la pantalla táctil.

③ Indica la solución en la pantalla táctil.

Hay diferentes tipos de puzle y diversos métodos de introducir la solución. Algunos puzles terminan automáticamente cuando encuentras la solución, pero en otros debes tocar los iconos de solución o el icono LISTO. Todos los puzles se resuelven con el lápiz.

→ **Sigue en la página 18.**

¡Hay muchos tipos de puzle!

El tipo de puzle determina cómo debes indicar la solución. Lee toda la información que aparezca en la pantalla superior (y, en algunas ocasiones, en la pantalla táctil) antes de dar la solución.

Cómo jugar

④ Cada vez que resuelves un puzle, ganas picarats.

Pero los picarats no son la única recompensa. A menudo, tras resolver un puzle, recibirás un objeto o una pista que te ayudará en la investigación. Además, los puzles que soluciones se enviarán a la **lista de puzles** (consulta la página 22) y podrás volver a resolverlos siempre que quieras.

El consejo de Bigout

¿Para qué sirven las monedas?

Vaya, vaya... ¡Je, je, je! ¿Así que se te resiste un puzle? Entonces no te vendrá mal gastar alguna moneda para obtener una pista. Cada puzle tiene cuatro pistas. Las tres primeras valen una moneda cada una, pero la última, como es especial, vale dos. ¡Verás qué útiles resultan!

⑤ No te desanimes si te equivocas. ¡Vuelve a intentarlo!

Las primeras veces que des una solución incorrecta a un puzle, descenderá el número de picarats que ganarás con el mismo. Si te equivocas, puedes volver a intentar resolver el puzle de inmediato, ver una nueva pista o dejarlo para más adelante. Sin embargo, no abandones a la primera; hay algunos puzles que debes resolver para que la historia progrese.

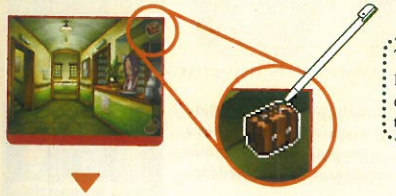
El consejo de Don Paolo

¡Coge todas las monedas que puedas!

El número de monedas ocultas en el juego es limitado; resérvalas para cuando de veras no puedas resolver un puzle. Las monedas pueden estar ocultas por todas partes y en algunos de esos lugares habrá que investigar un poco más, ¡así que no desesperes!

El baúl del profesor

Todo caballero debe viajar con su baúl, y el profesor Layton no es una excepción. El **baúl del profesor** contiene una serie de objetos y recursos útiles que te ayudarán a avanzar en la investigación.



Toca el icono del baúl.

Para abrir el baúl, toca su icono, que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.

Pantalla superior

Esta pantalla te muestra el número de puzles que has encontrado, el número de puzles que has resuelto, tu puntuación en picarats, el total de monedas que has encontrado, tu ubicación actual y el tiempo total de juego.

Pantalla táctil

① DIARIO → página 21
② MISTERIOS → página 21
③ LISTA DE PUZLES → página 22
④ GUARDAR (guarda la partida antes de salir) → página 24
⑤ Otras opciones → página 25

① El diario

Toca una entrada del diario para leer la crónica de Layton sobre los acontecimientos. Si se te olvida en qué punto de la historia estás, el diario te puede ayudar a situarte.

② Los misterios

En esta sección podrás leer las descripciones de los misterios y sucesos que van apareciendo a medida que se desarrolla la historia.

Salir

Para volver a la **pantalla del título**, toca el icono de la flecha que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil y después toca SÍ. Al tocar el icono no se guardará tu partida automáticamente, así que asegúrate de usar antes la opción GUARDAR.

El baúl del profesor

③ La lista de puzles

Aquí aparecen todos los puzles que has encontrado, y además tienes la oportunidad de volver a enfrentarte a aquellos que ya hayas resuelto.

Pantalla superior

En esta pantalla se indican el número y nombre del puzle, su valor en picarats, su tipo y ubicación y el número de pistas que hayas comprado.

Pantalla táctil

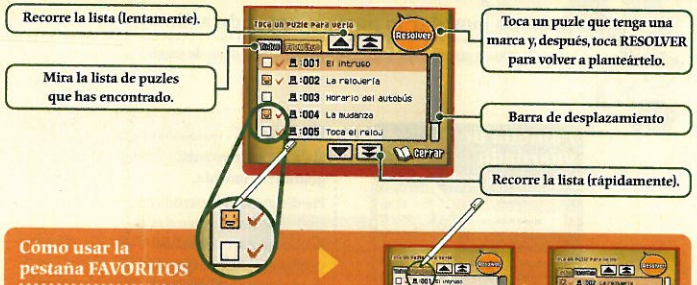
En esta pantalla aparecen todos los puzles que hayas encontrado y, si deseas volver a plantearte alguno que ya hayas resuelto, también podrás hacerlo desde aquí.

El consejo del Sujeto 03

Fíjate bien en la lista de puzles.

¡Que te fijes, digo! Puedes mostrar la **lista de puzles** a otros de esos seres sin corazón que se hacen llamar humanos. Y si además eres de los que aprecian unos puzles más que otros, añadir tus preferidos a la pestaña FAVORITOS te vendrá de perlas.

Nota: Al resolver un puzle, se desbloquean todas sus pistas.



Cómo usar la pestaña FAVORITOS

Para añadir tus puzles preferidos a la pestaña FAVORITOS, toca el icono ☐ que se encuentra junto al nombre del puzle.

El consejo de Crystal

¿Qué puzles has resuelto?

Los puzles resueltos tienen una marca, pero los no resueltos no la tienen. Si quieres resolver alguno de estos últimos, mira su ubicación en la pantalla superior y vuelve al lugar en el que se oculta el puzle. Una vez que lo hayas resuelto, podrás volver a planteártelo cuando quieras.

El baúl del profesor

④ Cómo guardar la partida antes de salir

No te olvides de guardar tu progreso cuando quieras dejar de jugar.

Toca un archivo para guardar la partida.
Puedes guardar la partida en cualquier momento en el que puedas acceder al **baúl del profesor**, de modo que puedes disfrutar la aventura a tu propio ritmo.

Toca uno de los tres archivos para guardar tu progreso. Los datos que haya en el archivo en el que decidas guardar la partida se sobrescribirán. Cuando haya terminado el proceso de guardado, volverás al **baúl del profesor**. Cuando quieras dejar de jugar, solo tienes que apagar la consola en cualquier pantalla que no sea la **pantalla de guardado**.

Nota: No apagues la consola ni toques ningún botón durante el proceso de guardado.

La función de las notas

Usa la función de las notas para ir apuntando datos acerca de tu investigación, o simplemente para hacer garabatos o dibujos. Para conservar el contenido de tus notas solo tienes que guardar la partida.

⑤ Otras opciones

Usa los objetos que vayas consiguiendo al resolver puzles para completar estos tres minijuegos especiales.

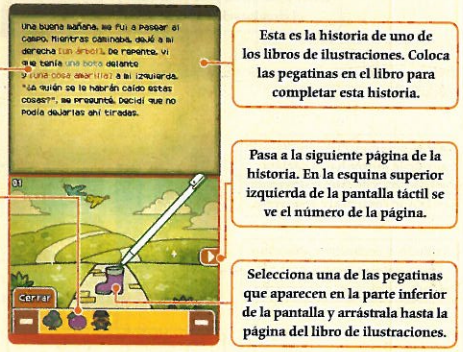
Los libros de ilustraciones

Selecciona las pegatinas que encajan en la historia para completar un libro de ilustraciones.

El texto rojo señala los huecos donde todavía no se han colocado pegatinas. Al poner una pegatina en una página del libro de ilustraciones, el texto se vuelve azul.

Toca COLOCAR para ver qué pegatinas has conseguido para ese libro. Las pegatinas se añadirán automáticamente aquí conforme las vayas obteniendo durante la partida.

Coloca todas las pegatinas en el lugar correcto para ver el final de la historia. Cuando completes un libro de ilustraciones, se desbloqueará el siguiente.



Esta es la historia de uno de los libros de ilustraciones. Coloca las pegatinas en el libro para completar esta historia.

Pasa a la siguiente página de la historia. En la esquina superior izquierda de la pantalla táctil se ve el número de la página.

Selecciona una de las pegatinas que aparecen en la parte inferior de la pantalla y arrástrala hasta la página del libro de ilustraciones.

El baúl del profesor

El cochecito

Coloca las flechas y los paneles a lo largo del circuito que deberá seguir el coche para llegar de la salida a la meta.

Toca un circuito para seleccionarlo. Los circuitos tienen diferentes dificultades, así que piensa bien cuál quieres intentar recorrer.

Toca COMENZAR para confirmar el circuito seleccionado.

En la pantalla superior aparece una descripción del circuito y de las condiciones necesarias para completarlo.

Esta es la salida. El cochecito solo se puede mover hacia adelante, pero puedes decidir la dirección en la que comenzará a moverse.

Para determinar la dirección en la que se moverá el cochecito, coloca flechas y paneles en el circuito.

Cuando el cochecito toque estos interruptores, los puentes del circuito se abrirán o se cerrarán.

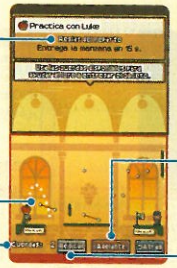
Esta es la meta. Aunque la alcances, el circuito no se considerará completado si no has cumplido todas las condiciones.

Toca ¡ADELANTE! para poner en marcha el cochecito.

El loro

Ayuda al loro a completar sus encargos usando cuerdas para crear puntos de apoyo.

Completa el encargo antes de que se acabe el tiempo.



Coloca cuerdas para el loro.

Toca ¡ADELANTE! para que el loro eche a volar.

Cuerdas disponibles

Toca REINICIAR para quitar todas las cuerdas que hayas colocado.

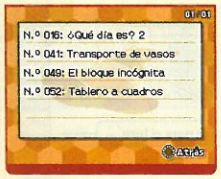
Habla con la gente de la ciudad para conseguir más encargos.

La flor de Aguijino

Con tanta exploración, investigación y misterios, es fácil que se te pase por alto algún puzle o que te olvides de volver a intentar resolver uno que te haya resultado difícil.

A medida que avanza la historia, puede que ya no sea posible encontrar estos puzles, pero no te preocupes: siempre puedes ir a ver a Aguijino, quien guarda en una curiosa flor todos los puzles que hayan desaparecido de su ubicación original.

No es difícil dar con esta flor, pues aparece en varios lugares de Londres, así que no dudes en buscarla cuando tengas ganas de echarle un ojo a esos puzles olvidados.



Toca la flor para ver la lista de los puzles que hayas olvidado o pasado por alto.

Pero recuerda que no todos los puzles irán a parar a la flor de Aguijino; algunos puzles se quedarán donde están hasta que vayas a descubrirlos.

Extras

La sección Extras de este juego te ofrece contenido adicional, que incluye nuevos puzles para descargar con la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Gracias a este contenido adicional podrás seguir disfrutando del juego incluso después de que lo hayas completado.

Cómo acceder a los extras

Toca EXTRAS en la **pantalla del título**.

Nota: Esta opción no aparecerá hasta que hayas creado al menos un archivo de guardado.

Se abrirá la **pantalla de selección de archivo**. Toca tu archivo para cargar los datos y acceder a la **sección Extras**.

Nota: El contenido disponible en esta sección cambia en cada archivo y aumenta a medida que progresas en la partida.

Extras

Contenido de la sección Extras

PUZLE SEMANAL
Puzles semanales de la CWF de Nintendo (páginas 31-33).
Descarga un puzle nuevo cada semana (según disponibilidad) mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo).

LISTA DE PUZLES
Vuelve a plantearte puzles que ya hayas resuelto o busca la ubicación de los que tengas pendientes.

Nota: Esta es la misma lista de puzles que aparece en el baúl del profesor.

LO MEJOR DE LAYTON
Cuando cumplas ciertas condiciones en el juego principal, podrás acceder a los más peliagudos desafíos del profesor. ¿No te pica la curiosidad?

ALTO SECRETO
Aquí te espera contenido secreto, accesible solo para los grandes expertos de los puzles.

Siempre que se actualice la sección Extras, la partida se guardará automáticamente.

Nota: Antes de apagar la consola, regresa a la pantalla del título para asegurarte de que se guarde la partida.

Puzles semanales de la CWF de Nintendo

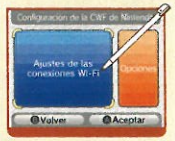
Pon a prueba tu agilidad mental con un nuevo puzle cada semana (según disponibilidad); descárgalos mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Nota: Para usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, se requiere acceso a internet de banda ancha, así como un enrutador inalámbrico o el Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se venden por separado). Para obtener más información, visita el sitio web support.nintendo.com.

Cómo descargar puzles

① Configura tu Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Toca AJUSTES DE LA CWF DE NINTENDO.



Define los parámetros en la **pantalla de configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo**.

Acerca de la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Si tienes dudas acerca de la CWF de Nintendo, necesitas asistencia cuando configures la conexión o tienes problemas para conectarte a la CWF de Nintendo, consulta la sección "Solución de problemas" del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Puzles semanales de la CWF de Nintendo

② Toca DESCARGAR PUZLES.

Cuando hayas configurado la CWF de Nintendo, toca DESCARGAR PUZLES.

③ Toca ACEPTAR.

No toques ningún botón ni apagues la consola mientras se actualiza la lista de puzles.

Si se produce un fallo en la descarga, comprueba los ajustes de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y tu conexión a internet. Para obtener más información acerca del problema, lee el mensaje de error de la pantalla superior.

④ DESCARGA COMPLETADA.

Cuando se complete la descarga, aparecerá este mensaje y la partida se guardará.

No toques ningún botón ni apagues la consola mientras esté descargando datos.

⑤ RESOLVER PUZLES

Después de la descarga, el botón RESOLVER PUZLES quedará disponible en el **menú de puzles semanales**.

Este menú funciona de la misma manera que la **lista de puzles**.

Cuando haya pistas para los puzles descargados, estas estarán disponibles una semana después de la publicación del puzle.

La primera vez que te conectes y descargues puzles mediante la CWF de Nintendo, se descargarán todos los puzles y pistas disponibles en ese momento.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en la página support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

Alto secreto

Usa la contraseña de este juego para desbloquear contenido especial en El profesor Layton y la caja de Pandora.

La puerta oculta
Alto Secreto

La puerta oculta
Alto Secreto

La contraseña de la puerta oculta de Londres del futuro se revelará cuando consigas desbloquear Un viaje en el tiempo en El profesor Layton y la caja de Pandora. Usa esta contraseña para desbloquear el contenido especial de El profesor Layton y el futuro perdido.

El profesor Layton y la caja de Pandora

Alto secreto

¿Qué es esta contraseña?

La entrega anterior de este juego, EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA, contenía una contraseña que se puede usar en LA PUERTA OCULTA, dentro de la **sección Alto secreto** de este juego, para acceder a un contenido muy especial.

Para obtener esta contraseña hay que jugar a la entrega anterior de la serie "El profesor Layton". Para obtener más información sobre cómo conseguir la contraseña, consulta el manual de EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA.

Nota: Solo podrás acceder al contenido especial usando la misma consola que utilizaste para obtener la contraseña.

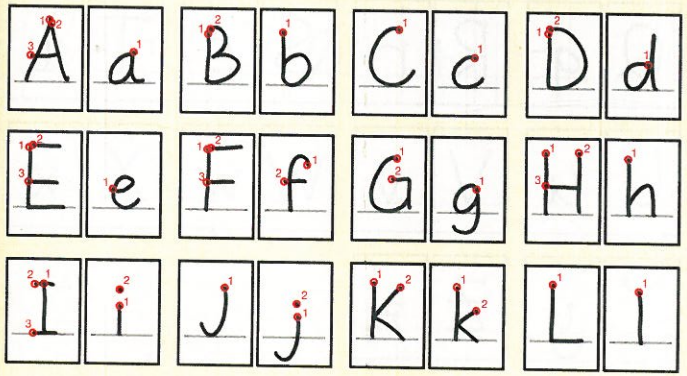
Pantalla de introducción de la contraseña

Consejos para el reconocimiento de escritura

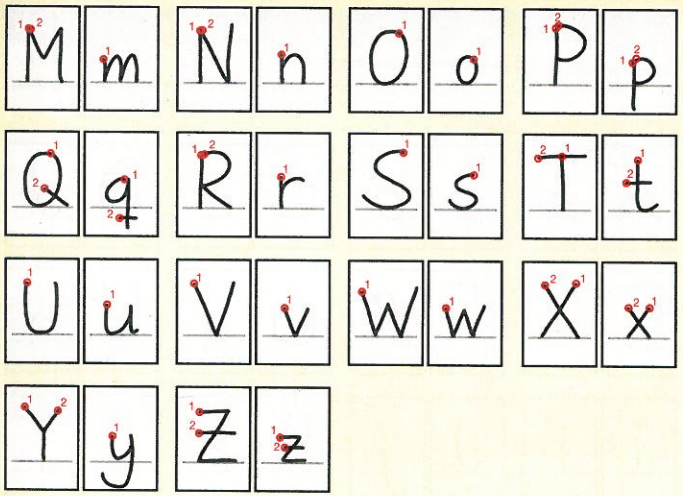
Puede que en algunas ocasiones el sistema no reconozca los caracteres que estés escribiendo.

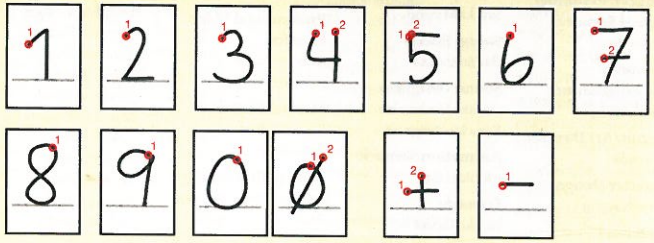
En tal caso, echa un vistazo a las imágenes que puedes encontrar más abajo, que te indican el mejor modo de escribir caracteres para que el sistema los reconozca.

Los círculos y números de cada ejemplo indican dónde debería empezar el trazo y en qué secuencia deben escribirse.



Consejos para el reconocimiento de escritura





Créditos

Puzzle Master
Akira Tago

Producer/Planning/ Original Scenario
Akihiro Hino

Director/ Lead Programmer
Usuke Kumagai

Director/Art Director
Jun Suzuki

Character Design
Takuzo Nagano

Composer/ Sound Director
Tomohito Nishiura

Programmers
Kosuke Nagami
Yudai Oda
Misaki Idehara
Keita Mori

Artwork
Miki Inoue
Kenichi Kurakari
Mizuka Takamaru
Shinji Yato
Mikihiro Hayashi
Yumiko Shinabe
Jiro Morinaga
Yasuhiro Fukuyama
Sayaka Mizuno

Sound Effects
Dai Yamanaka

Sound Designers
Yumiko Hashizume
Kenichiro Saigo

Animation Scenario
Akihiro Hino

Scenario
Noriko Ikeura

Chief Planner
Tatsuya Shinkai

Planning
Kazuya Kuranari
Yuichi Murase
Junichiro Kuramoto
Kenichi Harada

Puzzle Creation
Akira Tago
Shin Onodera
Moo. Nenpei
Shoko Chihara

Title Design
Noriko Maruya

NOE Package Design

Concept
Gabriel Moszkowski

Graphic Designer
Christopher Hittinger

Promotional Video Creation
Noboru Tsuda
Kosuke Uemura

Manual Design
Kana Kitahara
Yuko Warizaya

Ending Theme Song
Composed by Ann Sally
Production - VideoArts Music Inc.
Distributor – Columbia Music Entertainment Inc.

Main Theme
Composer – Tomohito Nishiura
Arranger – Norihito Sumitomo
Performers – Layton Grand Caravan Orchestra
Production Assistance – UP-FRONT WORKS Co.,Ltd.

Animation
P.A. WORKS

Direction and Storyboards
Masakazu Hashimoto

Animation Direction
Kosuke Kawatsura

Graphic Design
Hiroyuki Horiuchi
Kanami Sekiguchi
Reiko Okamura
Aiko Natsuzumi
Mayumi Miyaoka
Yuko Yoshida
Katsumi Ikeda
Yurie Ohigashi
Takeshi Ito
Toshihisa Kaiya
Koichi Sato
Yuko Iwaoka
Rintaro Maeta
Shinya Uchida
Susumu Mitsunaka
Kento Toya
Hiromi Makino
Yuka Fujisawa
Mitsuhisa Kubo
Akiko Matsuo
Takeshi Honda
Asuka Kojima
Misaki Suzuki
Rika Sato
Kosuke Kawatsura

Animation Checkers
Yukiko Mita
Aya Takata

Animation
P.A. WORKS
Kahori Tsuta
Momoko Shirashiki
Yasuo Fujii
Kazuko Amano
Nozomi Ishida
Tsutomu Iwatani
Kanae Oku
Fumihiko Suganuma
Mayumi Nakamura
Maki Nagahara
Chikako Hanaya
Asami Hayakawa
Chisato Momiyama
Sachiko Yashima
Aya Yokota
Yayoi Akimoto
Yuki Akiyama
Yuriko Abe
Yoko Kuhara
Saori Takashiro
Hitoshi Takano
Eriko Nakajima
Tomoya Nishiguchi
Akiko Fujiwara
Tsukasa Miyazaki
Yuuki Yokota
MSJ

Colour Design
Miho Tanaka

Finishing Checker
Yuriko Taniguchi

Finishing
Studio.Road
Akiko Ohba
Makiko Kojima
Makiko Yamanaka
Hanae Yokota
Kayo Ohtani
Chie Iwamoto
Naomi Nakano
Kumi Minami
Yuki Moriyama
Taeko Mizuno
Yuko Koshida
Yuko Hamada
Mika Yokoi
Rie Arai
Kumiko Sone

Art Direction
Yusuke Takeda

Concept Art Boards
Michiko Shinohara

Artwork
Bamboo Inc.
Michiko Shinohara
Takayuki Nagashima
Shoko Ochiai
Harumi Okamoto
Tomomi Nakajima
Kayo Kozio
Eri Mizukami
Yoshiro Kajiwara
Tsukasa Kakizakai
Tomonori Kato
Takamasa Masuki
Telecom Animation Film
Rie Takeuchi
Yuji Ohnuki
Yuriko Sato
Yasuhiro Yamane
Yuko Washio
Yukiko Tadakuma
Hiroshi Nitta

Cinematography Direction
Susumu Fukushi
Chie Kato

Cinematography Direction Assistance
Yukiko Kaga

Cinematography
T2studio
Shinobu Ohata
Mitsuhiro Sato
Akihito Odano
Kento Sasaki
Tsubasa Yokoyama
Norikazu Numata
Akiko Shimizu

2-D Work
BEE TRAIN Production, Inc.
Ayumi Kamo

3-D Art Direction
Yoshimasa Yamazaki

3-D CGI
Yohei Hirata
Kosuke Haruta
Sujin Kim

Animation Editing
BEE TRAIN Production, Inc.
Masayuki Kurosawa

Production Assistants
Shoji Soma
Akiko Okutsu
Junko Omodani

Assistant Animation Producer
Mitsuhito Tsuji

Animation Coordinator
Nobuhiro Kikuchi

Animation Producer
Kenji Horikawa

Sound Editing / Movie Sound Effects and Mastering
T's Music
Tomomitsu Matsushita
Yutaka Takahashi

Sound Streaming Programming
(Digital Sound Elements)
PROCYON STUDIO CO., LTD
Hidenori Suzuki

Manual Design Assistance
Kougo Kishisato
Masayuki Shimizu

Backgrounds
Atelier Bravo
Masaharu Honda
Junpei Kondo
Koudai Hiwatashi
Yuuki Kawakami
Yasuhiro Kobayashi
Fumi Takada
Yuh Mitani
Seiko Yamashita

Producer Assistants
Kaoru Takahira
Moe Sudo

Marketing Direction
Akihiro Usuki

Marketing
Noriko Maruya
Yuko Warizaya
Chika Ota
Keisuke Ueda
Yuri Sato
Kana Kitahara

Marketing and Advertising Europe

Product Manager
Gabriel Moszkowski

Marketing and Research Team
Laurent Fischer
Matthias Hempfling
Oliver Hugo
Gabriel Moszkowski
René Reum

Business
Suminori Hyakuta
Tomoko Kanbayashi
Kyosuke Terazaki
Asako Fujita

Special Thanks
Takeshi Majima
Yoshiaki Kusuda
Takeshi Akasaka
Takehiro Fujii
Hidetaka Kajiwara
Ryoko Takahashi
Yukiko Harada
Tomoko Hirayabu
Aya Iwamoto
Yoko Yasukochi
Chihiro Watanabe
Naoko Mizukami
Miki Murahashi

QA Team
Eriko Hara
Suguru Sato
Yusuke Nakanishi
Ryuichi Araki
Jun Kirikihira
Seiji Nakano
Kosuke Mihara
Takahiro Eitoku
Kanae Murata
Hidenori Sakamoto
Mari Miyazaki
Seiji Nishiguchi
Hidetaka Iwamoto
Hirokazu Hatta
Shinya Hyakuta
Kenichi Kai
Ryosuke Miyazaki
Koharu Hukamachi

QA Assistance
Pole to Win Co., Ltd.

European Localisation Management
Andy Fey
Jan Hennig
Jan Peitzmeier

Translation

UK English
Geraint Howells
Claudia Smith

French
Emmanuel Adien
Tristan Ducluzeau
Samantha Germaneau
Nelly Queste

Italian
Giovanna Canta
Edoardo Dodd
Marina Paris
Anna Tarantini

German
Michael Hussinger
Karoline Lazaj
Daniel Pestka

Spanish
Ainhoa Bernad Hurtado
Ariel del Rio de Angelis
Javier Martín Álvarez
Alesánder Valero Fernández

Dutch
Robert de Boer
Richard Borgman
Chris Hoppenbrouwers
Sjef Weller

European Manual Localisation

Artwork Producer
Dejan Batalovic

Mac Operators
Jasmina Libonati
Moni Händschke
Cornelia Bilz
Jan Muhl
Uschi Lipinski
Verena Lischka
Sascha Nickel
Oleg Sdarskij

Quality Assurance Coordinator
Francesca Abate
André Hahn

English
Fabian Cotter

French
Sandra Bialys

German
André Hahn

Italian
Francesca Abate

Spanish
Laura Figuerola Gómez

Dutch
Pieter Van Nueten

Portuguese
Ana Luz

Voice Actors

UK English
Jock Blaney
Maria Darling
Yuri Lowenthal
Christopher Miller
Liam O'Brien
Lani Minella

French
Stéphanie Collette
Emmanuel Dabbous
Serge Da Silva
Patrick Delage
Michel Élias
Martial Leminoux
Stéphane Miquel
Boris de Mourzitch
Raphaëlle Valenti
Marie Zidi

Italian
Marco Balzarotti
Giorgio Bonino
Oliviero Corbetta
Lorella De Luca
Debora Magnaghi
Cinzia Massironi
Francesco Orlando
Paolo De Santis
Pietro Ubaldi
Matteo Zanotti

German
Thomas Arnold
Fabian Görres
Marianne Graffam
Mario Hassert
Franziska Hayner
Matthias Horn
Sophia Längert
Viktor Pavel
Steffen Steglich
Jennifer Weiss
Jürgen Wolters

Spanish
Carmen Ambrós Cerón
Marta Barbará
Javier Roldán Blanco
Ramón Canals Pérez
Vicente Gil
Ariadna Giménez Valero
Ángel de Gracia
Enrique Hernández Jensen
Eduard Itxart Ballestra
José Sais Micalo
Nuria Trifol Segarra
Alfonso Vallés Jiménez
Jordi Varela Deorozco

Dutch
Jan Alkema
Martina Berne
Saskia Bosch
Ronald van Duuren
Matthijs Dykstra
Lars Oostven
Louise Seyffert
Marcel Swagers
Bart Vanlaere

Voice recording studios

UK English
Bad Animals
Soundelux
Side UK

French
Side UK
Alphasound

Italian
Side UK
Sample It

German
Side UK
1K Sample

Spanish
Side UK
Takemaker

Dutch
Side UK

NOE Testing
Wolfgang Weber

UK English
Roisin McCorkell
Gemma Gotch
Patrick Gleeson
Sarah Rutherford-Bryant
Sam Trodd

French
Stéphane Dumain
Jean-Paul Hausmann
Allane Lalmi
Adrien Rispal
Laurence Uhlen

Italian
Andrea Bellezza
Valeria Cipolletti
Antonella Desini
Manuela Patano
Francesca Zambon

German
Robin Field
Wolfgang Graf
Janine Große-Wöhrmann
Sebastian Jende
Oliver Müller

Spanish
David Higueras Nafría
Juan Keller Blanch
Naiara Ordorika Ibarguengoitia
Pablo Jesús Sánchez Morcillo
Laura Soto Toral

Dutch
Maarten de Bever
Tze-Ting Chao
Joachim Lust
Martin Passchier
Nynke van der Sluis

Technical Director
Yasuhiro Akasaka

Executive Producer
Akihiro Hino

Produced in Cooperation with
Tago-Akira Research Institute, Inc.
TOHOKUSHINSHA FILM CORPORATION
Hakuhodo Inc.
Nintendo Co. Ltd.

Production and Copyrights
Developed by LEVEL-5
Published by Nintendo

All rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program reserved by LEVEL-5.

Notas:

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

LEE LAS SIGUIENTES NOTAS DE ADVERTENCIA ANTES DE QUE TÚ O TU HIJO JUGUÉIS A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO DE CORTA EDAD VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DEL MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍA AUMENTAR EL RIESGO DE QUE SE PRODUZCAN LESIONES.

PRECAUCIONES CONTRA LA EPILEPSIA

⚠ AVISO

Ciertas personas (una de cada 4000, aproximadamente) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Se recomienda a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación**.

Para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas a videojuegos, se recomienda que:

- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juegues siempre en lugares bien iluminados.
- Descanses de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

PRECAUCIONES CONTRA LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS Y LA FATIGA VISUAL

⚠ AVISO

Al jugar, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel, o bien notar molestias en los ojos. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual, sigue estas precauciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Los padres deberían controlar el tiempo que sus hijos pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz de tu consola Nintendo DS (Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL), no lo agarres con fuerza ni ejerzas mucha presión sobre la pantalla táctil. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en manos, muñecas, brazos u ojos mientras juegas, o si notas síntomas como hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento, deja de jugar y descansa varias horas antes de retomar el juego.
- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias, no vuelvas a jugar hasta que hayas consultado a un médico.

PRECAUCIONES SOBRE LAS INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA

⚠ AVISO

La consola Nintendo DS emite ondas de radiofrecuencia que podrían interferir en el funcionamiento de cualquier aparato o dispositivo electrónico que se encuentre cerca, incluidos los marcapasos.

- Si estás utilizando el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS, colócate a más de 25 centímetros de una persona que lleve un marcapasos.
- Si tienes implantado un marcapasos o algún otro dispositivo médico, no utilices el sistema de comunicación inalámbrica de la consola Nintendo DS sin consultar antes con tu médico o el fabricante del dispositivo en cuestión.

PRECAUCIONES SOBRE EL USO DE LA CONSOLA NINTENDO DS EN AVIONES, AEROPUERTOS Y HOSPITALES

⚠ AVISO

Siempre y cuando NO se esté utilizando en modo inalámbrico, el uso de la consola Nintendo DS podría estar permitido en aviones, aeropuertos y hospitales, como el de cualquier otro aparato que no emita ondas de radiofrecuencia. Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido (si tienes una consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite) o el indicador de la conexión inalámbrica (si tienes una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL) parpadeará rápidamente. Así, por ejemplo, el indicador correspondiente parpadeará rápidamente cada vez que chatees con el PictoChat™, juegues a algún juego en modo multijugador o descargues un juego en otra consola.

Respeta y cumple todas las reglas y normas sobre el uso de dispositivos de comunicación inalámbrica en lugares como hospitales, aeropuertos o aviones. Para no infringir la normativa de aviación, no uses el programa PictoChat ni juegues a los juegos de Nintendo DS en modo multijugador cuando te encuentres dentro de un avión. Su uso podría interferir con ciertos aparatos o provocar su mal funcionamiento, lo que a su vez podría causar daños personales o materiales. Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la comunicación inalámbrica en la configuración de la consola.

PRECAUCIONES SOBRE LAS TARJETAS DE JUEGO Y LOS CARTUCHOS DE GBA Y SU MANTENIMIENTO

1. No toques los conectores con los dedos. No soples sobre ellos ni permitas que se humedezcan ni se ensucien. De lo contrario, podrías causar daños a la tarjeta de juego o al cartucho de GBA, así como a la misma consola Nintendo DS.
2. Las tarjetas de juego y los cartuchos de GBA son dispositivos electrónicos de alta precisión. No los guardes en lugares excesivamente cálidos o fríos. No los dejes caer ni permitas que sufran golpes. No intentes desmontarlos.
3. No utilices disolventes de pintura, alcohol o cualquier otro tipo de disolvente o producto abrasivo para limpiarlos.
4. Antes de introducir una tarjeta de juego o un cartucho de GBA en la consola Nintendo DS, asegúrate de que los conectores estén limpios.